

Screen Shots:  
Amiga



Rockford's the name, and underground mining's the game! Can you guide Rockford through the 16 different caves, collecting diamonds and avoiding falling boulders, exploding fireflies and other underground hazards. Not only does this pack contain the latest Boulder Dash game, but also an amazing construction kit that allows you to design and play your very own caves and puzzles. So now there is no limit to the fun you can have!

Il s'appelle Rockford et il prospecte le sous-sol pour découvrir des diamants! Pouvez-vous guider Rockford à travers les 16 grottes différentes, en recueillant des diamants et en évitant les rochers qui tombent, les lucioles explosives et tous les autres dangers du sous-sol. Vous trouverez ici, non seulement le jeu Boulder Dash le plus récent, mais aussi un étonnant kit de construction qui vous permettra de concevoir et de jouer vos propres grottes et de résoudre vos propres mystères.

Se llama Rockford y se decide a la minería. ¿Podrás guiar a Rockford a través de 16 diferentes cuevas, recogiendo diamantes y evitando las rocas que caen, las luciérnagas que explotan y otros enormes peligros? Este disco no sólo contiene la última versión de La Mina de Diamantes, sino también un maravilloso equipo de construcción que te permitirá diseñar tus propias cuevas y puzzles. ¡Ahora tu diversión no tendrá límites!

Er heißt Rockford. Und er ist unter der Erde auf der Suche nach Diamanten. Können Sie Rockford durch die 16 verschiedenen Höhlen führen, ihn dabei Diamanten sammeln lassen und ihn vor herabfallenden Felsbrocken, explodierenden Glühwürmchen und anderen unterirdischen Gefahren bewahren? Diese Packung enthält nicht nur das neueste BOULDER DASH-Spiel, sondern auch einen Bausatz, mit dem Sie Höhlen und Aufgaben selbst gestalten können. Ihrem Spielvergnügen sind also keine Grenzen gesetzt!

Rockford è il nome e scavare in miniera è il gioco! Sei capace di guidare Rockford attraverso 16 caverne diverse, raccogliendo diamanti ed evitando la caduta di macigni, facendo esplodere luciole ed altri ostacoli sotterranei? Questa confezione non solo contiene l'ultimo gioco Boulder Dash, ma anche un sorprendente kit da costruzione che ti permette di progettare e di giocare con le tue caverne ed i tuoi puzzles personali. Così, adesso, non ci saranno più limiti al tuo divertimento!

Amiga	Amiga
Amstrad	464/5128/+ Cass/K7
Amstrad	554/5128/+ Disk
Atari	Atari 5128/STE
Spectrum	48/128/+ Cassette
Commodore	64/128 Cassette
Commodore	64/128 Disk

BOULDER DASH  
CONSTRUCTION KIT

Title Code  
876



ED05



EmuMovies

## BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT

### INSTRUCTIONS

#### CONTENUIT

Spechtin	10400***
Commodore 64 (Case)	SHIFT RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	10400***-A.1
Amibrot (Case) 484	RUN
Amibrot MAX/128	TYPE (Enter) RUN (Enter)
Amibrot (Disk)	RUN/DISK

**ATTENZIONE:** I costruttori hanno fornito l'indirizzo di gioco del modulo solo per la versione di base. Dopo aver fatto il file (10400.PRG) affiché. La programma si va a caricare.

**AMIGA:** Nella l'installazione della versione, introdurre il disco di gioco e il modulo sono forniti. La si può anche cambiare automaticamente.

Una volta la programma caricata, puoi giocare all'uso di costruzione (o puoi giocare in un altro modo) e la seconda apparenza, il programma indica alla seconda apparenza.

#### IL GIOCO

Dopo Boulder Dash, il gioco di per sé non ha grinta e la seconda è l'ordine indicat di elementi da tempo da tempo sono disposti. L'obiettivo, di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

#### IL GIOCO

Una volta che la prima parte di gioco, il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Una volta che la prima parte di gioco, il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Una volta che la prima parte di gioco, il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Una volta che la prima parte di gioco, il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

#### IL GIOCO

Una volta che la prima parte di gioco, il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Una volta che la prima parte di gioco, il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Una volta che la prima parte di gioco, il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Una volta che la prima parte di gioco, il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Una volta che la prima parte di gioco, il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Una volta che la prima parte di gioco, il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Contenuto: Punto di partenza di Boulder Dash.

#### CONTENUTO

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

Modulo (Case) 10400. Il gioco non è ancora un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo. L'obiettivo è di cambiare grinta, ed è generalmente un po' facile, ma si appassisce un po' di tempo.

**SO WIRD GESPIELT:** Wenn das SPIEL geladen ist, werden Sie aufgefordert, einen Diamanten einzulegen. Typischer GAMES 1 ist (Beim Spiel befindet sich auf 16 vorgelagerten Höhen) oder dem Namen eines Spiels, das Sie mit dem K1 erstellt haben. Sie können ROCKFORD, den Namen Diamanten, oder dem Jockey durch die Höhen steuern. Wenn Sie die letzte Höhe nicht spielen können und ESCAPE drücken, beginnt ROCKFORD Selbsterlöschung. Danach können Sie erneut mit der Höhe beginnen. Alle 500 Punkte bekommen Sie ein zusätzliches Leben.

**KONSTRUKTIONSKIT:** Unter Verwendung dieses Programms können Sie selbst Höhen und Zwischenspiele erstellen. Unter Verwendung von bis zu 64 Bildschirmen in einer beliebigen Reihenfolge wird Höhen und Zwischenspiele können Sie auch ein komplettes Spiel erstellen. Dieses Spiel lassen sich mit dem BOLDERDASH Spiel ersetzen. Bei dem Spiel wird der Bildschirmen durch die Erstellung eines Spiels mit der Maus bestimmt. Durch Klicken des rechten Knopfes oder durch Drücken von ESCAPE können Sie das aktuelle Menü verlassen. Die AMIGA beauftragt man die Konstruktion und die Letzte.

Der Aufbau: Beim ersten Aufrufen erscheint ein Menü, das Ihnen die Wahl gibt, entweder eine aktuelle Höhenlinie anzusehen oder Zwischenspiele abzurufen oder neu zu erstellen. Der Menücursor bewegt man mit der Maus oder über die Tasten und drückt bei der gewünschten Option.

Am oberen oder seitlichen und Bildschirmen erscheint eine Reihe von Symbolen, deren Funktionen im folgenden wie folgt nach rechts, betrachtet. Symbole (von links nach rechts) sind: ein Symbol, das zeigt, dass man die linke Taste drückt.

**GENESTANDE UND WISSEN:** Hierdurch: Ungünstige Felder können hier herab und lassen sich verschwinden, wenn keine gegnerische Dämonen sind. Nach Aufruf der Felder können diese mit der Maus durch Drücken der linken Taste auf der Bildschirmen gebracht.

Damant: In jeder Höhe ist eine bestimmte Anzahl Diamanten einzusammeln, um gewinnen und die Höhe verlassen zu können.

Zwischenspiele: Diese sind wie jede andere Mauer aus, doch wenn sie getroffen wird, "muttert" sie eine Zeilung und bracht (falls zu Diamanten) und umgibt. Mauer: Eine normale Mauer zur Raumbegrenzung und zum aus den Wegen. Sie ist nicht nicht durchdringen, kann jedoch durch Explosion zerstört werden.

Türme: Diese Mauer ist unzerstörbar.

Wachposten Mauer: Wenn keine Diamanten neben dieser Mauer sind, wächst sie in jeden freien Raum hinein.

Extra Rockfords: Dies bewegen sich nicht, doch sie können sie vor der Zerstörung durch fallende Felder aus zu sich ziehen.

Schritt: Wird als Aufbaumasse verwendet, verleiht es allen außer Rockford den Weg.

Gegner: Diese explodieren und töten Rockford bei Berührung. Sie können zerstört werden, indem man Felder auf sie wirft oder wenn sie mit Amibrot in Kontakt kommen.

Schmetterlinge: Wie oben, jedoch erzeugen sie beim Explodieren Diamanten. Amibrot: Diese werden durch den Schmutz hindurch, werden sie zerstört und werden (wenn sie) verwendet sie sich in Diamanten, werden sie schließlich zu Feldern.

Schleier: Sicht aus wie Amibrot, ist jedoch fetter und Diamanten hindurch. Verlangene Angangst: Diese Tür wird genauso wie die Türme, so daß sie verständlicherweise schwierig zu finden ist.

Angangst: Dieser Ausgang wird wichtiger, sobald die erforderliche Anzahl Diamanten eingesammelt worden ist.

Eingang: Wie beginnt Rockford.

**BEWEISE:** Reihweise: (S drücken) hiermit wird eine Reihe des aktuell gewählten Symbols angezeigt. Man kann die Startposition und dann noch einmal für die Endposition. Zusätzlich: Wäre durch Amibrot des Würfels erscheint ein zufälliges Sortiment von 20 der ausgewählten Gegenstände/Reisen auf dem Bildschirm. (L drücken) Handbuch wird im Liniennetz gewirkt, der zum Erfinden fähig plattierter Gegenstände verwendet werden kann.

Uhr: (V drücken) hiermit wird die Zeit und Ziffern abgelesen. C: (C drücken) Handbuch werden die Farben geändert, im Farbmessung wählt man

die zu ändernde Farbe an und drückt den Tester, der Wechsel zwischen R, G, und W wird mit der Maus durchgeführt. Durch Drücken des linken Testers wählt man eine neue Farbe.

T: (T drücken) hiermit wird der in Bearbeitung befindliche Bildschirm gelöscht. (Beim Spiel) hiermit wird der Bildschirm gelöscht. Sie können die Höhen steuern. Wenn Sie die letzte Höhe nicht spielen können und ESCAPE drücken, beginnt ROCKFORD Selbsterlöschung. Danach können Sie erneut mit der Höhe beginnen. Alle 500 Punkte bekommen Sie ein zusätzliches Leben.

**KONSTRUKTIONSKIT:** Unter Verwendung dieses Programms können Sie selbst Höhen und Zwischenspiele erstellen. Unter Verwendung von bis zu 64 Bildschirmen in einer beliebigen Reihenfolge wird Höhen und Zwischenspiele können Sie auch ein komplettes Spiel erstellen. Dieses Spiel lassen sich mit dem BOLDERDASH Spiel ersetzen. Bei dem Spiel wird der Bildschirmen durch die Erstellung eines Spiels mit der Maus bestimmt. Durch Klicken des rechten Knopfes oder durch Drücken von ESCAPE können Sie das aktuelle Menü verlassen. Die AMIGA beauftragt man die Konstruktion und die Letzte.

Der Aufbau: Beim ersten Aufrufen erscheint ein Menü, das Ihnen die Wahl gibt, entweder eine aktuelle Höhenlinie anzusehen oder Zwischenspiele abzurufen oder neu zu erstellen. Der Menücursor bewegt man mit der Maus oder über die Tasten und drückt bei der gewünschten Option.

Am oberen oder seitlichen und Bildschirmen erscheint eine Reihe von Symbolen, deren Funktionen im folgenden wie folgt nach rechts, betrachtet. Symbole (von links nach rechts) sind: ein Symbol, das zeigt, dass man die linke Taste drückt.

**GENESTANDE UND WISSEN:** Hierdurch: Ungünstige Felder können hier herab und lassen sich verschwinden, wenn keine gegnerische Dämonen sind. Nach Aufruf der Felder können diese mit der Maus durch Drücken der linken Taste auf der Bildschirmen gebracht.

Damant: In jeder Höhe ist eine bestimmte Anzahl Diamanten einzusammeln, um gewinnen und die Höhe verlassen zu können.

Zwischenspiele: Diese sind wie jede andere Mauer aus, doch wenn sie getroffen wird, "muttert" sie eine Zeilung und bracht (falls zu Diamanten) und umgibt. Mauer: Eine normale Mauer zur Raumbegrenzung und zum aus den Wegen. Sie ist nicht nicht durchdringen, kann jedoch durch Explosion zerstört werden.

Türme: Diese Mauer ist unzerstörbar.

Wachposten Mauer: Wenn keine Diamanten neben dieser Mauer sind, wächst sie in jeden freien Raum hinein.

Extra Rockfords: Dies bewegen sich nicht, doch sie können sie vor der Zerstörung durch fallende Felder aus zu sich ziehen.

Schritt: Wird als Aufbaumasse verwendet, verleiht es allen außer Rockford den Weg.

Gegner: Diese explodieren und töten Rockford bei Berührung. Sie können zerstört werden, indem man Felder auf sie wirft oder wenn sie mit Amibrot in Kontakt kommen.

Schmetterlinge: Wie oben, jedoch erzeugen sie beim Explodieren Diamanten. Amibrot: Diese werden durch den Schmutz hindurch, werden sie zerstört und werden (wenn sie) verwendet sie sich in Diamanten, werden sie schließlich zu Feldern.

Schleier: Sicht aus wie Amibrot, ist jedoch fetter und Diamanten hindurch. Verlangene Angangst: Diese Tür wird genauso wie die Türme, so daß sie verständlicherweise schwierig zu finden ist.

Angangst: Dieser Ausgang wird wichtiger, sobald die erforderliche Anzahl Diamanten eingesammelt worden ist.

Eingang: Wie beginnt Rockford.

**BEWEISE:** Reihweise: (S drücken) hiermit wird eine Reihe des aktuell gewählten Symbols angezeigt. Man kann die Startposition und dann noch einmal für die Endposition. Zusätzlich: Wäre durch Amibrot des Würfels erscheint ein zufälliges Sortiment von 20 der ausgewählten Gegenstände/Reisen auf dem Bildschirm. (L drücken) Handbuch wird im Liniennetz gewirkt, der zum Erfinden fähig plattierter Gegenstände verwendet werden kann.

Uhr: (V drücken) hiermit wird die Zeit und Ziffern abgelesen. C: (C drücken) Handbuch werden die Farben geändert, im Farbmessung wählt man

die zu ändernde Farbe an und drückt den Tester, der Wechsel zwischen R, G, und W wird mit der Maus durchgeführt. Durch Drücken des linken Testers wählt man eine neue Farbe.

#### KIT DI CONSTRUZIONE

Con questo parte del programma, puoi creare le tue cavere ed intermissioni Boulder Dash. Puoi anche creare un gioco completo usando fino a 64 schermi in ogni ordine di cavere ed intermissioni. Questi progetti possono essere usati con il IV gioco Boulder Dash. (S drücken) comando dello schermo ed il frame nuovo. Premere il pulsante destro o ESCAPE conferma il menu nel caso si non altrimenti. Sullo schermo usi i tasti per il menu e la spaziatrice.

Menu: Quando la tastiera per la prima volta, il menu è presentato al menu che dà la di far tutti della cavere o intermissioni presentarsi o il creare una nuova. (S drücken) per creare una intermissione nel menu, si fa scegliere sull'ordine desiderato. Lungo la parte superiore o la di della schermo vedrai un certo numero di immagini. Leggendo da sinistra a destra, le loro funzioni sono descritte sotto per selezionare un immagine prima il pulsante di sinistra.

**OBSTACOLI:** Maggiori: la massa non soltanto cadano, o possono essere spinti o non in ogni spago davanti. Una volta selezionati, possono solo schermo del gioco muoversi il mouse e premendo il pulsante di sinistra.

Diamanti: per vincere il prossimo raccogliere un certo numero di diamanti in ogni cavere o per altrimenti.

**SPELFOPTIONEN:** Vero Hauptmenü aus kann man die Höhen/ Zwischenspielformen bestimmen eine Höhe laden, speichern und neu beginnen und Zugriff zu den Diskettenbefehlen und den Spektionen bekommen.

**SPELOPTIONEN:** Hiermit kann der Spieler verschiedene Höhen und Zwischenspiele verbinden. Die Wahl der Höhen/ Zwischenspiele trifft man mit der Maus oder über die Tasten. Durch die Y/N (Ja/Nein) Option kann man bestimmen, ob man vom Hauptmenü aus Zugriff zu dieser Höhe hat. Dann können Sie zu Spielzüge auf Diskette speichern.

**AMBIERUNG:** ZUM SPEICHERN DER HOHEN UND DER SPELFOGEN IST EINE ANDERE DISKETTE ZU VERWENDEN.

**AMBIERUNG ZU DEN HOHEN UND ZWISCHENSPIELN:** Das normale BOLDERDASH Spiel setzt sich aus 16 Höhen und 4 Zwischenspielen zusammen. Die Höhen bestehen aus jeweils 4 labyrinthartigen Bildschirmen, in denen der Spieler die erforderlichen Diamanten einsammeln muß. Nach jeweils 4 Höhen wird der Spieler mit einem Zwischenspiel bestraft, einen Bonuspunkt mit nur einem Bildschirm, wodurch man die Chance hat, zusätzliche Punkte oder Leben zu gewinnen. Unter Verwendung des Kits kann man natürliche die Anzahl der Höhen und Zwischenspiele auf eine andere Zahl oder beliebig ändern.

**AMBIERUNG ZU DEN HOHEN UND ZWISCHENSPIELN:** Das normale BOLDERDASH Spiel setzt sich aus 16 Höhen und 4 Zwischenspielen zusammen. Die Höhen bestehen aus jeweils 4 labyrinthartigen Bildschirmen, in denen der Spieler die erforderlichen Diamanten einsammeln muß. Nach jeweils 4 Höhen wird der Spieler mit einem Zwischenspiel bestraft, einen Bonuspunkt mit nur einem Bildschirm, wodurch man die Chance hat, zusätzliche Punkte oder Leben zu gewinnen. Unter Verwendung des Kits kann man natürliche die Anzahl der Höhen und Zwischenspiele auf eine andere Zahl oder beliebig ändern.

**AMBIERUNG ZU DEN HOHEN UND ZWISCHENSPIELN:** Das normale BOLDERDASH Spiel setzt sich aus 16 Höhen und 4 Zwischenspielen zusammen. Die Höhen bestehen aus jeweils 4 labyrinthartigen Bildschirmen, in denen der Spieler die erforderlichen Diamanten einsammeln muß. Nach jeweils 4 Höhen wird der Spieler mit einem Zwischenspiel bestraft, einen Bonuspunkt mit nur einem Bildschirm, wodurch man die Chance hat, zusätzliche Punkte oder Leben zu gewinnen. Unter Verwendung des Kits kann man natürliche die Anzahl der Höhen und Zwischenspiele auf eine andere Zahl oder beliebig ändern.

**AMBIERUNG ZU DEN HOHEN UND ZWISCHENSPIELN:** Das normale BOLDERDASH Spiel setzt sich aus 16 Höhen und 4 Zwischenspielen zusammen. Die Höhen bestehen aus jeweils 4 labyrinthartigen Bildschirmen, in denen der Spieler die erforderlichen Diamanten einsammeln muß. Nach jeweils 4 Höhen wird der Spieler mit einem Zwischenspiel bestraft, einen Bonuspunkt mit nur einem Bildschirm, wodurch man die Chance hat, zusätzliche Punkte oder Leben zu gewinnen. Unter Verwendung des Kits kann man natürliche die Anzahl der Höhen und Zwischenspiele auf eine andere Zahl oder beliebig ändern.

**AMBIERUNG ZU DEN HOHEN UND ZWISCHENSPIELN:** Das normale BOLDERDASH Spiel setzt sich aus 16 Höhen und 4 Zwischenspielen zusammen. Die Höhen bestehen aus jeweils 4 labyrinthartigen Bildschirmen, in denen der Spieler die erforderlichen Diamanten einsammeln muß. Nach jeweils 4 Höhen wird der Spieler mit einem Zwischenspiel bestraft, einen Bonuspunkt mit nur einem Bildschirm, wodurch man die Chance hat, zusätzliche Punkte oder Leben zu gewinnen. Unter Verwendung des Kits kann man natürliche die Anzahl der Höhen und Zwischenspiele auf eine andere Zahl oder beliebig ändern.

**AMBIERUNG ZU DEN HOHEN UND ZWISCHENSPIELN:** Das normale BOLDERDASH Spiel setzt sich aus 16 Höhen und 4 Zwischenspielen zusammen. Die Höhen bestehen aus jeweils 4 labyrinthartigen Bildschirmen, in denen der Spieler die erforderlichen Diamanten einsammeln muß. Nach jeweils 4 Höhen wird der Spieler mit einem Zwischenspiel bestraft, einen Bonuspunkt mit nur einem Bildschirm, wodurch man die Chance hat, zusätzliche Punkte oder Leben zu gewinnen. Unter Verwendung des Kits kann man natürliche die Anzahl der Höhen und Zwischenspiele auf eine andere Zahl oder beliebig ändern.

**AMBIERUNG ZU DEN HOHEN UND ZWISCHENSPIELN:** Das normale BOLDERDASH Spiel setzt sich aus 16 Höhen und 4 Zwischenspielen zusammen. Die Höhen bestehen aus jeweils 4 labyrinthartigen Bildschirmen, in denen der Spieler die erforderlichen Diamanten einsammeln muß. Nach jeweils 4 Höhen wird der Spieler mit einem Zwischenspiel bestraft, einen Bonuspunkt mit nur einem Bildschirm, wodurch man die Chance hat, zusätzliche Punkte oder Leben zu gewinnen. Unter Verwendung des Kits kann man natürliche die Anzahl der Höhen und Zwischenspiele auf eine andere Zahl oder beliebig ändern.

**AMBIERUNG ZU DEN HOHEN UND ZWISCHENSPIELN:** Das normale BOLDERDASH Spiel setzt sich aus 16 Höhen und 4 Zwischenspielen zusammen. Die Höhen bestehen aus jeweils 4 labyrinthartigen Bildschirmen, in denen der Spieler die erforderlichen Diamanten einsammeln muß. Nach jeweils 4 Höhen wird der Spieler mit einem Zwischenspiel bestraft, einen Bonuspunkt mit nur einem Bildschirm, wodurch man die Chance hat, zusätzliche Punkte oder Leben zu gewinnen. Unter Verwendung des Kits kann man natürliche die Anzahl der Höhen und Zwischenspiele auf eine andere Zahl oder beliebig ändern.

**AMBIERUNG ZU DEN HOHEN UND ZWISCHENSPIELN:** Das normale BOLDERDASH Spiel setzt sich aus 16 Höhen und 4 Zwischenspielen zusammen. Die Höhen bestehen aus jeweils 4 labyrinthartigen Bildschirmen, in denen der Spieler die erforderlichen Diamanten einsammeln muß. Nach jeweils 4 Höhen wird der Spieler mit einem Zwischenspiel bestraft, einen Bonuspunkt mit nur einem Bildschirm, wodurch man die Chance hat, zusätzliche Punkte oder Leben zu gewinnen. Unter Verwendung des Kits kann man natürliche die Anzahl der Höhen und Zwischenspiele auf eine andere Zahl oder beliebig ändern.

**AMBIERUNG ZU DEN HOHEN UND ZWISCHENSPIELN:** Das normale BOLDERDASH Spiel setzt sich aus 16 Höhen und 4 Zwischenspielen zusammen. Die Höhen bestehen aus jeweils 4 labyrinthartigen Bildschirmen, in denen der Spieler die erforderlichen Diamanten einsammeln muß. Nach jeweils 4 Höhen wird der Spieler mit einem Zwischenspiel bestraft, einen Bonuspunkt mit nur einem Bildschirm, wodurch man die Chance hat, zusätzliche Punkte oder Leben zu gewinnen. Unter Verwendung des Kits kann man natürliche die Anzahl der Höhen und Zwischenspiele auf eine andere Zahl oder beliebig ändern.

si che Rockford ti suicidi? Pudi quindi aviarle nuevamente la caverna. Ti verrà asignada una vida extra ogni 500 punti.

#### KIT DI COSTRUZIONE

Con questa parte del programma, puoi creare le tue cavernae ed intermissioni Boulder Dash. Puoi anche creare un gioco completo usando fino a 64 schermi in ogni ordine di cavernae e intermissioni. Questi progetti possono venir usati con il IV gioco Boulder Dash. Su/ST il comando dello schermo editi è tramite mouse. Premere il pulsante dentro o ESCAPE confera il menù nel quale ti trovi attualmente. Su/AMIGA usa i tasti per il cursore e la spaziatrice.

Inizio. Quando fai Edt per la prima volta, ti verrà presentato un menù che dà la scelta di fare l'edit della caverna o intermissione presente o di crearne una nuova. Usa il mouse o i tasti per spostare l'indicatore sul menù, e fai scattare sull'opzione desiderata. Lungo la parte superiore o al lato dello schermo vedrai un certo numero di immagini. Leggendo da sinistra a destra, le loro funzioni sono descritte sotto (per selezionare un'immagine premi il pulsante di sinistra).

**OBBIETTIVI** Macigno: le rocce non sostengono cadano, e possono essere spinte se non vi sono oggetti davanti. Una volta selezionato, posizionati sullo schermo del gioco muovendo il mouse e premendo il pulsante di sinistra.

**Diamante:** per vincere è necessario raccogliere un certo numero di diamanti in ogni caverna e poi allontanarsi.

**Muro Incantato:** è come un qualsiasi altro muro, ad eccezione del fatto che quando viene colpito da un oggetto si "frantuma" per un certo lasso di tempo. Durante questo periodo, trasformarsi in macigni in diamanti e viceversa.

**Muro:** un muro regolare usato per costruire spazi e percorsi. Non è possibile attraversarlo, ma può essere distrutto da esplosivi.

**Muro di Titano:** questo muro è indistruttibile.

**Muro Crescente:** Se non vi sono ostacoli vicini, questo muro si estenderà ad ogni spazio libero.

**Extra-Rockford:** questi non si muovono, ma devi proteggerli dai macigni, ecc. che possono distruggerli.

**Spore:** usate come riempitivo. Blocca tutti gli oggetti eccetto Rockford!

**Luciole:** esplodono al contatto, uccidendo Rockford. Vengono distrutte se vi si lascia cadere sopra dei macigni, o al contatto con un'ambra.

**Fallite:** si comportano come sopra, eccetto per il fatto che quando esplodono producono diamanti.

**Amoeba:** questa cresce nello spazio e, se non è contenuta (quando si trasforma in diamanti), si trasforma infine in Macigno.

**Melma:** sembra un'ambra, ma può essere attraversata da rocce e diamanti.

**Porta d'Uscita/Nascosta:** questa porta può essere propria della porta di Titano, ed è ovviamente difficile da trovare.

**Porta d'Uscita:** questa porta verrà svelata non appena sarà stato raccolto il numero richiesto di diamanti.

**Entrata:** qui è dove inizia Rockford.

**COMMAND Line Mode (Premi L)** disegna una fila dell'immagine attualmente selezionata. Fare uno scatto per la posizione di partenza, e un altro per la posizione finale.

**Random:** selezionando l'immagine dei dati 26 degli oggetti selezionati si posizioneranno in modo casuale sullo schermo di gioco.

**Erase:** (Premi E) seleziona uno spazio vuoto, che può essere usato per cancellare oggetti mai posizionati.

**Clock:** (Premi V) permette che la temporizzazione ed i contatori vengano modificati.

**C:** (Premi C) cambia i colori. Nel menù colore, seleziona il colore da cambiare e premi il tasto. Gli indicatori R G B possono essere cambiati usando il mouse. Premere il tasto a sinistra per selezionare un nuovo colore.

**T:** (Premi T) testa lo schermo su cui stai facendo l'edit. Usa il joystick per controllare Rockford. Fai una volta sola.

**M:** (Premi M) seleziona un nuovo schermo, ed elimina l'intermissione nella caverna su cui stai lavorando.

Altre funzioni alle quali si accede solo con i tasti sono:

**F-Full screen** (schermo intero) vista dell'intera area di gioco.

**S-Sound** (suono) ON/OFF

**NOTA:** su ST, premendo O si cambia dall'area di gioco scrolling all'area di gioco non scrolling. Su Amiga, per visualizzare le diverse aree dello schermo di gioco, selezionare lo schermo intero (F) e poi spostare il cursore verso la nuova area.

**MENU PRINCIPALE** Usando il menu principale, puoi sistemare i parametri dell'intermissione nella caverna, il cancellamento, il salvataggio, far ripartire una caverna, l'accesso ai comandi del disco e le opzioni di gioco.

**OPZIONI DI GIOCO** Permette al giocatore di collegare diverse cavernae ed

intermissioni. Usare il mouse ed i tasti per selezionare le cavernae e le intermissioni. Modifica l'opzione Y/N (S/N) per decidere se il giocatore può accedere a quella caverna dal gioco principale.

Puoi poi salvare la tua sequenza sul disco. **NOTA:** SI PREGIA DI USARE UN DISCO SEPARATO PER SALVARE LE TUE CAVERNAE E SEQUENZE.

**UNA NOTA SUI CAVERNAE ED INTERMISSIONI:** un "gioco" Boulder Dash standard consiste di un totale di 16 cavernae e 4 intermissioni. Le cavernae sono da 4 schermi video, labirinto, ecc ed è qui che il giocatore deve raccogliere i diamanti richiesti. Dopo ogni 4 cavernae, il giocatore viene ricompensato con un gioco "bonus" intermissione. Questa è semplicemente un unico schermo su cui lui/lei può ottenere punti o vite extra.

Ovviamente, usando questo kit, si può modificare il numero delle cavernae e delle intermissioni con qualsiasi numero o sequenza.

#### BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT

##### ISTRUZIONI

Istruzioni de carga:

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (cassette)	SHIFT RUN/STOP
Commodore 64 (disco)	LOAD"" .81
Amstrad (cassette) 464	RUN
Amstrad (disco) 664/6128	TAPE (Enter) RUN (Enter)
Amstrad (disco) 486	RUN/DISK

**ATARI ST:** Appaga il ordenador, inserisci il disco e vuelve a encenderlo. Con el ratón, pulsa dos veces el fichero **LOADER.PRIG** que verás en pantalla. El programa se cargará automáticamente.

**AMIGA:** Appaga el ordenador. Inserta el disco y vuelve a encenderlo. El programa se cargará automáticamente.

Una vez cargado el programa tendrás la posibilidad de utilizar el Equipo de Construcción o de juego. Pulsa la tecla elegida y el programa ejecutará la sección deseada.

**EL JUEGO** El objetivo de La Mina de Diamantes es explorar cuevas y recoger el número de diamantes indicado en un tiempo limitado. Generalmente la forma de resolver las cuevas es muy sencilla, pero no siempre resulta evidente desde el principio. Lee atentamente la descripción de los elementos del juego en el "EQUIPO DE CONSTRUCCIÓN" a fin de comprender mejor sus diferentes aspectos.

**PARA JUGAR** Una vez que se haya terminado de cargar la sección del juego, se te pedirá el nombre del fichero. Escribe **GAME1** (es un conjunto de 16 cuevas predeterminadas) o el nombre de alguno de los juegos que hayas creado utilizando el equipo.

Puedes desplazar tu personaje, Rockford, por el interior de la cueva, utilizando el joystick. Si ves que no vas a poder completar la cueva en la que te encuentras, pulsa ESC y Rockford se suicidará. De esta forma podrás volver al comienzo de la cueva. Cada 500 puntos obtendrás una vida adicional.

**EQUIPO DE CONSTRUCCIÓN** Empleando esta parte del programa podrás crear tus propias cuevas e intervalos de La Mina de Diamantes. También podrás elaborar un juego completo utilizando hasta 64 pantallas, en cualquier orden de cuevas e intervalos. Los diseños pueden utilizarse con el juego La Mina de Diamantes IV.

En el ST, el control de las pantallas de edición se realiza con el ratón. Pulsando el botón derecho o ESC abandonas el menú activado en ese momento. En el Amiga utiliza las teclas de cursor y la barra espaciadora.

Para comenzar. Cuando edites por primera vez aparecerá un menú que te ofrecerá la posibilidad de modificar una cueva o intervalos existentes, o bien de crear una nueva. Utiliza el ratón o las teclas para desplazar el cursor por el menú, y pulsa sobre la opción deseada. En la fila superior de la pantalla, o a uno de sus lados, verás una serie de iconos. Leyendo de izquierda a derecha, en la parte inferior se describen sus funciones (para seleccionar un icono, pulsa el botón izquierdo).

**OBJETOS ROCAS:** las rocas caerán si no están apoyadas, y pueden ser empujadas si delante de ellas no hay ningún objeto. Cuando las selecciones, colócalas en la pantalla de juego moviendo el ratón y pulsando el botón izquierdo.

Diamantes: es preciso recoger en cada cueva un determinado número de diamantes para ganar y salir de ella.

**Muro Encantado:** es igual al resto de los muros, a excepción de que, cuando lo golpeas con un objeto, se "confundirá" durante algún tiempo. Durante este periodo las rocas se

convertirán en diamantes, y viceversa.

**Muro:** un muro común utilizado para construir espacios y caminos. No puede cruzarse, aunque puede destruirse con explosivos.

**Muro de titano:** este muro es indestructible.

**Muro "creador":** si no hay obstáculos a su alrededor, este muro crecerá invadiendo cualquier espacio libre.

**Rockford adicionales:** no se mueven, pero debes evitar que sean destruidos por rocas, etc. Escoria: se utiliza para rellenar. Detiene cualquier objeto, excepto a Rockford.

**Luciernagas:** Explotan al contacto, matando a Rockford. Se destruyen lanzando rocas contra ellas, o por contacto con amebas.

**Mariposas:** se comportan como las luciérnagas, con la diferencia de que al explotar producen diamantes.

**Amebas:** crecen en la escoria y, a menos que las confines (momento en que se convertirán en diamantes), finalmente se transformarán en rocas.

**Fango:** semejante a la ameba, aunque puede ser atravesado por diamantes y rocas.

**Puerta de salida oculta:** esta puerta se parece a un Muro de Titano, y obviamente es difícil de encontrar.

**Puerta de salida:** verás esta puerta tan pronto consigas el número de diamantes necesario. Entrada: aquí comienza a jugar Rockford.

#### ORDENES

**Modo de línea (pulsa L):** se dibuja una línea del icono seleccionado. Pulsa para su posición inicial, y vuelve a pulsar para su posición final.

**Aleatorio:** escogiendo el icono dado colocará aleatoriamente 20 de los objetos seleccionados en la pantalla de juego.

**Borrar (pulsa E):** selecciona un espacio vacío, que puede utilizarse para borrar objetos mal ubicados.

**Reloj (pulsa Y):** Permite alterar los horarios y cortadores.

**C (pulsa C):** cambia los colores. Selecciona en el menù de colores el color que deseas modificar y pulsa el botón. Los indicadores RGB pueden modificarse empleando el ratón. Pulsa el botón izquierdo para seleccionar un nuevo color.

**T (pulsa T):** te permite comprobar la pantalla que estás editando. Utiliza el joystick para controlar a Rockford. En este caso tienes una sola vida.

**M (pulsa M):** selecciona el menú principal que se describe más abajo.

**N (pulsa N):** selecciona una nueva pantalla y borra el intervalo en que estás trabajando. Otras funciones a las que sólo puedes acceder mediante el teclado son:

**F - Pantalla intermedia** (te permite ver la totalidad de la zona de juego)

**S - Activar/desactivar sonido.**

**NOTA:** En el ST, al pulsar O activas o desactivas el desplazamiento de la zona de juego. En el Amiga, para ver las diferentes zonas de la pantalla de juego, selecciona pantalla entera (F) y a continuación desplaza el cursor hasta la nueva área.

#### MENU PRINCIPAL

Utilizando el menú principal podrás definir los parámetros de intervalo de juego, cargar, grabar, recomenzar una cueva, acceder a las órdenes de disco y a las opciones de juego.

**OPCIONES DE JUEGO** Permite al jugador agrupar diferentes cuevas e intervalos. Utiliza el ratón o las teclas para seleccionando las cuevas e intervalos. Modifica la opción S/N para decidir si el jugador podrá acceder a esa cueva desde el juego principal. En este momento podrás grabar la secuencia en el disco. **NOTA:** UTILIZA UN DISCO INDEPENDIENTE PARA GRABAR TUS CUEVAS Y SECUENCIAS.

**NOTA SOBRE CUEVAS E INTERVALOS:** Un "juego" de La Mina de Diamantes está formado por un total de 16 cuevas y 4 intervalos. Las cuevas están formadas por 4 pantallas de TV de laboratorios, etc., y es el lugar en que el jugador debe recoger los diamantes necesarios. Cada 4 cuevas el jugador es recompensado con un "juego de bonificación", el intervalo. Es una pantalla en la que puede conseguir puntos o vidas adicionales. Obviamente, utilizando este equipo se puede alterar la cantidad de cuevas e intervalos a cualquier cantidad o número de secuencias.

Boulderdash is a registered trademark of First Star Software Inc. Boulderdash Construction Kit and Rockford are trademarks of First Star Software Inc. Boulderdash was created by Peter Liepu with Chris Grey. Audiovisual material copyrighted 1989 First Star Software Inc. All rights reserved.